

**PERANCANGNA MEDIA PEMBELAJARAN SENI UKIR KAYU
BERBASIS *SOFTWARE MICROSOFT POWERPOINT* UNTUK SISWA
SMK NEGERI 2 PALOPO**

Muhammad Khabir, H. Abdul Azis Said, Irfan Arifin
Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar
Email: Muhammad.khabir19@gmail.com

A B S T R A K

Permasalahan penelitian ini adalah perancangan media pembelajaran seni ukir kayu berbasis *software microsoft powerpoint*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembang R & D (*Reserarch and Development*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara dan kuesioner (angket). Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *Microsoft Powerpoint*, dengan prosedur atau tahapan perancangan yaitu: (1) tahap menganalisis kebutuhan, (2) tahap perancangan media pembelajaran, (3) tahap pembuatan media pembelajaran, (4) tahap revisi rancangan, (5) tahap validasi media pembelajaran, (6) rancangan akhir/final. Hasil penelitian dalam bentuk media pembelajaran *powerpoint* yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menyatakan media pembelajaran seni ukir kayu ini layak diproduksi setelah dilakukan perbaikan pada aspek tertentu, selanjutnya dapat digunakan sebagai salah satu medai pembelajaran.

**DESIGN OF WOOD CARVING ART LEARNING MEDIA BASED ON MICROSOFT
POWERPOINT SOFTWARE FOR 2 PALOPO STATE VOCATIONAL SCHOOL
STUDENTS**

Muhammad Khabir, H. Abdul Azis Said, Irfan Arifin
Faculty of Arts and Design Makassar State University
Email: Muhammad.khabir19@gmail.com

A B S T R A K

The problem of this research is the mass media based on microsoft powerpoint software. This type of research is a R & D Developer (*Reserarch and Development*) research. Data writing techniques in this study were used, documentation, interviews and questionnaires (questionnaire). The results of this study are learning media in the form of Microsoft Powerpoint, with design procedures or stages, namely: (1) analytical needs, (2) learning design media, (3) manufacturing learning media, (4) draft re-creation, (5) media current validation learning, (6) final / final design. The results of research in the form of powerpoint learning media that have been validated by media experts and mass media media that are possible when one of the learning media.

A. PENDAHULUAN

Dalam belajar hal yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai.

Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya medai pembelajaran, guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik.

Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat/media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat/materi pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan urain tersebut penulis merencanakan riset pengembangan media pembelajaran proses pembuatan ukiran bahan kayu.

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah “Bagaimana merancangan medai pembelajaran seni ukir kayu berbasis *software microsoft powerpoint*”.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran seni ukir kayu berbasis *software microsoft powerpoint*.

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat sebagai masukan tentang pentingnya membudidayakan sumber daya alam untuk menjadi kerja sampingan sebagai industri kecil.
2. Sebagai bahan referensi di perpustakaan bagi mahasiswa Program Studi

Pendidikan Seni Rupa pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

3. Dapat dimanfaatkan oleh pengajar sebagai bahan/materi ajar dalam proses pembelajaran pembuatan ukiran bahan kayu.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan diuraikan beberapa hal yang berkenaan dengan telaan pustaka sebagai landasan teori dalam melaksanakan penelitian. Adapun yang dimaksud sebagai berikut:

1. Jenis-jenis Kayu

Kayu sebagai bahan ukiran memegang peranan penting dalam mengerjakan suatu ukiran. Selain itu penggunaan kayu yang tidak tepat dengan jenis dan sifatnya akan menyebabkan hasil ikiran tidak memuaskan.

2. Pengertian Proses

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesi (Moeliono, 1990: 703), pengertian proses adalaah suatu urutan perubahan peristiwa dan pengembangan sesuatu. Sedangkan menurut (DR. Rizal Ramli, 2008), proses adalah suatu rangkaian kegiatan, tindakan pembuatan atau pengolahan yang menghasilkan produk. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses adalah suatu tahap awal dari suatu kegiatan sehingga tercapai tujuan dari kegiatan tersebut. Proses adalah serangkaian langkah sistematis, atau tahapan yang jelas dan dapat ditempuh berulang kali, untuk mencapai hasil yang diinginkan.

3. Pengertian Ukiran

Masalah ukir tidak dapat dipisahkan dengan dunia seni, khususnya seni rupa yang di dalamnya penuh dengan keindahan dan kehalusan rasa. Karya seni ukir merupakan karya kasat mata yang langsung dapat dinikmati oleh semua orang, baik dari wujud dasarnya maupun teknik yang digunakan. Dilihat dari desainnya menunjukkan gambar hiasan yang berulang-ulang maupun sambung menyambung satu dengan yang lain

4. Jenis-jenis Ukiran

Ukiran memiliki beberapa jenis yang biasa kita jumpai dimasyarakat, yaitu:

- a. Jenis ukiran cembung (bulatan), jenis ukiran ini banyak digunakan pada pembuatan relief.
- b. Jenis ukiran cekung (krawingan), jenis ukiran ini banyak digunakan pada ukiran yang dicetak.
- c. Jenis ukiran susun, ukiran yang bersusun-susun, misalnya ukiran daun yang sedang dan kecil sehingga terjadi suatu bentuk yang indah sekali.
- d. Jenis ukiran garis (cawen), ukiran yang dipahat pada garis gambarnya saja, banyak digunakan pada logam sebagai ukiran guratan (ukiran perak).
- e. Jenis ukiran takonan, ukiran yang tidak memakai bingkai dan hanya memperlihatkan tepi batas ukiran.
- f. Jenis ukiran tembus (krawangan), ukiran yang tidak memiliki dasar. Ukiran ini dasarnya tembus, sehingga banyak dipakai untuk penyekat ruang (sketsel).

5. Pengertian Media dan Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, perasaan, pikiran dan kepercayaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi komponen sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar dari peserta didik.

6. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- a. Media Visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat.
- b. Media Audio: media yang hanya dapat didengar.

- c. Media Audio Visual: media yang dapat didengar sekaligus dilihat.
- d. Multimedid: media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap.

7. Model-model Desain Pembelajaran

- a. Model Dick and Carey, bahwa telah banyak pengembang perangkat yang mengikuti urutan secara ajek dan berhasil mengembangkan perangkat yang efektif.
- b. Model Gerlach dan ELY, merupakan suatu metode perancangan pengajaran yang sistematis. Dalam model ini juga diperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan dalam suatu rencana untuk mengajar.
- c. Model ASSURE, merupakan langkah merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media.

C. KERANGKA PIKIR

Tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Bila alat/media pembelajaran ini memanfaatkan lingkungan sebagai alat/medai pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat/materi pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

D. METODE PENELITIAN

a. Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*), dan lokasi penelitian ini berada di jalan Daeng Tata 3, lorong 1 Kecamatan Tamalate kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

b. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan model desain penelitian pengembangan yang mengacu pada model yang dinyatakan oleh Arwurachman dkk (2015) yaitu model 4D (*four D*).

c. Prosedur Pengembangan

Pengembangan yang ditempuh oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *software Microsoft Powerpoint*, yaitu dengan menggunakan model 4D (*four D*), berikut langkahnya:

1. *Define* (Pendefinisian)
2. *Design* (Perancangan)
3. *Develop* (Pengembangan)

d. Sasaran

Sasaran hasil penelitian ini adalah siswa, mahasiswa dan masyarakat umum yang ingin mengetahui cara mengukir pada medai kayu dengan benar sehingga menghasilkan karya yang baik dan indah.

e. Teknik Pengumpulan data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dokumentasi, wawancara dan angket.

f. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang berasal dari observasi, wawancara, dokumentasi dan angket resmi. Langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan membuat abstrak yang jelas, yaitu dengan membuat rangkuman, satuan-satuan dan dikategorikan. Tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabstrapan data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substansi.

E. HASIL PENELITIAN

a. Pembuatan ukiran kayu

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan ukiran bahan kayu. Karena banyaknya jenis ukiran yang dapat dibuat dari bahan kayu dengan beberapa teknik maka penelitian ini akan diambil satu sampel saja untuk mewakili proses pembuatan ukiran bahan kayu, adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan;

Alat dan Bahan

Alat erat hubungannya dengan proses pembuatan suatu barang, karena alat berfungsi mempermudah dan memperlancar pekerjaan. Alat yang diperlukan dalam membuat ukiran kayu ialah:

- Pahat, dimana pahat ini merupakan peralatan pokok dalam membuat suatu ukiran.
- palu kayu
- kuas
- geragaji
- batu asah
- kain lap
- alat gambar

Bahan utama yang digunakan dalam proses pembuatan ukiran dalam penulisan ini adalah kayu, dalam proses pembuatannya juga diperlukan berbagai macam bahan yang lain yang harus disediakan yaitu;

- kertas gambar
- amplas
- solar
- clear

b. Proses Pembuatan

Dalam aktifitas berkesenian tentu didalamnya selalu ada langkah-langkah dalam bekerja, tidak terkecuali dalam pembuatan ukiran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan proses kerjanya yaitu;

1. pembuatan desain
2. pengukuran dan pemotongan kayu
3. pembuatan mal/cetakan
4. pemindahan desain
5. pengukiran
6. proses pemberian efek

7. proses pengamplasan
8. *finishing*

b. Deskripsi Penggabungan Media

1. *flowchart*

Flowchart merupakan bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dalam suatu program.

2. Story Board

Setelah bahan-bahan pendukung seperti gambar dan video terkumpul, story board dibuat untuk menggambarkan bentuk tampilan setiap slaid dalam *powerpoint* yang dibuat.

3. *Assembly*

Assembly adalah tahap untuk menggabungkan semua materi menjadi sebuah media pembelajaran, untuk memudahkan penggunaan video-video tersebut disusun berdasarkan materi pembelajaran menggunakan *software microsoft powerpoint*.

4. Tahap validasi media pembelajaran

Validasi bertujuan untuk mengetahui pendapat para ahli, baik ahli materi maupun ahli media untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.

5. Tahap revisi rancangan

Dalam tahapan ini dimana saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media dicamtumkan dan diperbbbandingkan dengan hasil pembuatan awal.

F. PEMBAHASAN

a. Analisis kebutuhan

Adapun perancangan media pembelajaran ini adalah pada awal tahap ini dilakukan pengumpulan referensi sumber pustaka baik berupa teks, gambar, maupun video yang nantinya merupakan bahan ajar dalam media pembelajaran ini. Adapun isi dari bahan ajar yaitu tentang cara pembuatan ukiran kayu.

Dalam tahap selanjutnya dilakukan penyusunan materi dan kerangka bahan ajar itu sendiri. Setelah materi ajar dan kerangka bahan ajar sudah tersusun sesuai prosedur maka selanjutnya dilakukan pembuatan *flowchart* dan *story board* sebagai acuan untuk mengikuti alur

perancangan program media pembelajaran nantinya agar menjadi terstruktur.

b. Validasi media pembelajaran

Validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran dilakukan dengan pemeriksaan media dan pengisian angket. Dari hasil angket angket diperoleh komentar dan saran yang dijadikan sebagai bentuk acuan untuk merevisi media pembelajaran.

c. Revisi media pembelajaran

Dari hasil angket diperoleh saran dan komentar para ahli mengatakan media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran.

G. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka perancangan media pembelajaran seni ukir kayu merupakan hasil pengembangan media pembelajaran yang akan mempermudah penyampaian tentang pembuatan ukiran kayu dengan adanya bantuan video, baik di SMK maupun di kalangan umum yang ingin mengetahui tentang pembuatan ukiran kayu.

Sebelumnya telah dilakukan pengumpulan data kemudian dilakukan perancangan sampai pada media sehingga menghasilkan media pada *microsoft powerpoint*.

H. SARAN

Dari hasil yang dicapai di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut;

1. Media pembelajaran ini kiranya dapat dipublikasikan dimasyarakat sebagai bahan pembelajaran pemanfaatan sumber daya alam.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam materi ajar pembelajaran pembuatan ukiran kayu.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi di perpustakaan bagi mahasiswa yang akan mengambil penelitian tentang ukiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu J.S dan Sultan Mohammad Zain, 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- B. A. Soepratno, 1983. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang.
- Moeliono, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta; Balai Pustaka.
- Poerwadarminta, W. J. S., 1984, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, cetakan kelima, jakarta; PN Balai Pustaka.
- Sugiono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saebani Ahmad Beni, 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.

Website :

<http://pengertianukir.blogspot.co.id/2012/09/pengertian-ukiran>

<http://www.mediabelajar.info/2013/06/model-model-desain-pembelajaran.html?m=1>

<http://belajarpsikologi.com/pentingnya-media-dalam-pembelajaran/>

<http://www.asikbelajar.com/2012/10/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>